

# La Voie de l'Incursion

Par Charlie Payne (adapté par Kerk et Kaliba).

La Voie dite de l'« Incursion » a été développée par un cercle intérieur secret de l'Institut Phavian et elle serait restée longtemps vitale pour celui-ci dans le cadre de plusieurs missions avant sa chute. Depuis lors, l'Incursion a été oubliée de tous, sauf d'une poignée de psychomanciens élevés et éduqués par les descendants des membres du cercle intérieur. On peut en apprendre plus sur l'histoire de la voie de l'Incursion dans « l'Histoire de Hydra : le cercle intérieur des chercheurs Phavian ».

## Quelques précisions :

▶ Pour atteindre chaque niveau de l'Incursion, le psychomancien doit obligatoirement éprouver l'Effet Sathra. En termes de jeu, le PJ devra effectuer un saut sans activer le module anti-Sathra de son vaisseau, avant de pouvoir utiliser ses XPs.

▶ Tous les pouvoirs d'Incursion permettent de téléporter un corps sur une même planète - il est donc (théoriquement) impossible de se lancer vers une autre planète, vers un astre ou tout simplement au delà de l'atmosphère ou de la gravité.

▶ Chaque personne déplacée grâce à un pouvoir d'Incursion ressent un ersatz d'Effet Sathra, une sorte de léger orgasme, ce qui se traduit par un malus de -1 à toutes les actions, lors du round suivant une téléportation.

## LES POUVOIRS :

### **Foulée (Niveau 1) Introverti + Concentration, Vue, Temporaire, 1A.**

Principalement utilisée au cours d'un combat, la Foulée permet au psychomancien de "sauter" rapidement entre deux points (sur une distance de 100m. au maximum). Le psychomancien utilise un round afin de se concentrer puis décharge soudainement l'énergie accumulée. Ce phénomène cause une explosion d'énergie et un léger effet de souffle du fait du vide venant remplacer le psychomancien - naturellement, l'utilisation de ce pouvoir est extrêmement difficile à dissimuler, puisqu'il produit un son largement bruyant.

**NB :** ce rite permet au psychomancien de se téléporter uniquement lui et son équipement. Le psychomancien ne peut augmenter ni la durée de ce pouvoir ni sa zone d'effet.

### **Bottes de Sept Lieues (N2) Introverti + Concentration, Toucher, Prolongé, 1A.**

Le psychomancien a suffisamment augmenté sa compétence d'Incursion pour réaliser plusieurs petits sauts consécutifs à travers l'espace. À ce niveau, le psychomancien est aussi capable de masquer le son de ses Foulées - mais cela coûte cependant un point d'Anima supplémentaire.

Ce pouvoir lui permet de se déplacer de 5 kilomètres à chaque Foulée et de les enchaîner - dans la limite de son score de Concentration (mais il peut rajouter une Foulée de 2km pour chaque point d'Anima additionnel). Un personnage avec un niveau de 3 en Concentration et 6 points d'Anima peut ainsi marcher à grands pas sur 21 kilomètres en dépensant tous ses points d'Anima ou parcourir 15 kilomètres sans faire le moindre bruit.

**NB :** le psychomancien ne peut pas encore masquer les aspects visuels de ce pouvoir à ce niveau.

### **Vecteur (N3) Passion + Concentration, Vue, Instantané, 1A.**

A ce niveau, le psychomancien a développé suffisamment de connaissances pour déplacer d'autres personnes. Ce pouvoir lui permet de téléporter soudainement un autre individu en un point qu'il aura choisi. La portée de ce déplacement est de 1km en tout point à portée de vue du psychomancien. Ce dernier peut augmenter le nombre de cibles suivant le tableau du livre de règles. Une fois de plus, il ne peut toujours pas masquer les aspects visuels de ce pouvoir à ce seul niveau.

### **Dislocation (N4) Passion + Concentration, Vue, Instantané, 1A.**

Une autre application au combat de la voie d'Incursion, la Dislocation permet un psychomancien de téléporter une partie seulement du corps de sa cible - et pas la cible entière. Les dégâts infligés sont de 4+PV. Les dégâts peuvent être augmentés à l'aide de points d'Anima (à raison d'un pour un point de dommage supplémentaire).

**NB :** faites lancer un d6 à chaque utilisation de ce pouvoir ; de 1 à 4 le psychomancien gagnera un point de Pulsion permanent.

### **Portique (N5) Introverti + Concentration, Vue, Temporaire, 2A+.**

A ce niveau de maîtrise, le psychomancien a finalement appris à imiter sommairement les mécanismes des Portails de Saut, pour un laps de temps. Ce pouvoir lui permet de créer et d'ouvrir un Portique vers un tout autre lieu. Les formes et apparences de ce Portique sont semblables à celles d'un Portail de Saut - en miniature.

Ce pouvoir ne produit aucun son et est totalement invisible si on ne fait pas face au Portique. Le psychomancien perd 5 rounds à matérialiser le Portique, qui se formera alors 10 mètres devant lui. Ce Portique fait 3m sur 3 et restera ouvert pour 3 rounds ou jusqu'à ce que le psychomancien marche à travers. Celui-ci peut dépenser des points d'Anima supplémentaires pour augmenter la durée d'ouverture du Portique : 2 points pour chaque nouveau round - et quoi qu'il arrive le Portique se refermera toujours après le passage du psychomancien, même s'il passe à travers avant la fin du temps imparti.

**NB :** si à n'importe quel moment le psychomancien perd sa concentration lors de la création du portail, par exemple en subissant une attaque, le Portique se dématérialisera aussitôt...

### **Sillage (N6) Introverti + Concentration, Sensoriel, Permanent, 5A.**

Le psychomancien peut désormais créer des voies de communication sans souci de distance. Il devra se reposer dans la région qu'il souhaite connecter à une autre (où il devra également se concentrer) pendant un jour entier, afin de se familiariser avec.

L'utilisation de ce rite créera alors un Portique entre les deux points et permettra au psychomancien et n'importe qui d'autre l'accompagnant de le traverser. Le Portique se refermera après 5 rounds mais il ne se dématérialisera pas pour autant - du moins pas en entier, car tout psychomancien disciple de la Voie de l'Incursion pourra le détecter, le réactiver et voyager à travers lui, grâce au rite de Foulée (et donc avec la dépense d'un seul point d'Anima).

**NB :** un psychomancien d'une autre Voie, et disposant de pouvoirs permettant de détecter les énergies occultes, pourra découvrir un Sillage en "stase" (mais sans pouvoir l'utiliser pour autant, faute de maîtriser la Foulée), sous la forme de deux images fondues en une seule - celles du point d'entrée et du point de sortie du Portique. De plus, des rumeurs prétendraient que les démons et créatures des Ténèbres d'entre les Etoiles seraient fortement attirés par les ouvertures et sorties des Sillages, laissant craindre le pire pour leurs utilisateurs...

### **Enjambée (N7) Intelligence + Concentration, A distance, Instantané, 4A+.**

Ce pouvoir permet au psychomancien de se téléporter lui ainsi qu'un grand nombre de personnes et d'objets. Le psychomancien doit être capable de voir tous ceux qui seront transportés avec lui (maximum : 25 personnes et leur matériel). Distance de voyage : 100 kilomètres.

Le nombre de personnes peut être augmenté de 10 personnes par point d'Anima supplémentaire. La distance de déplacement peut aussi être augmentée de 100 kilomètres pour 2 points d'Anima.

**NB :** ce pouvoir a été très souvent utilisé pour transporter des petits groupes de soldats ou d'espions aux fins fonds de territoires ennemis et afin de les ramener sans encombre après que leur mission ait été effectuée.

### **Canal (N8) Introverti + Concentration, A distance, Instantané, 5A+.**

Amélioration du rite de Portique. le Canal permet au psychomancien de créer un énorme Portail de Saut à travers lequel il pourra déplacer un grand nombre de personnes.

Le Canal s'ouvre de la même manière que le Portique, mais la porte créée est haute de 30 mètres par 30 mètres de largeur. Le Canal reste ouvert 5 rounds ou jusqu'au passage du psychomancien. Ce dernier peut dépenser des points d'Anima pour agrandir la porte ou augmenter la durée d'ouverture : la durée est augmentée suivant le tableau du livre de règles, et la taille peut être étendue de 15 mètres sur 15 par point d'Anima supplémentaire.

### **Balise (N9) Introverti + Concentration, Portée de vue, Permanent, 8A.**

Ce pouvoir permet au psychomancien d'imprimer une "signature psychique" sur une parcelle, de sorte à ce qu'elle se comporte comme une "balise". Cela permet à d'autres psychomanciens disciples de l'Incursion présents sur la planète de s'y téléporter, sans être familiarisés avec ce lieu au préalable. Si les psychomanciens connaissent déjà la région, ils reçoivent un bonus de +4 à leur jet.

Des rumeurs persistent selon lesquelles des adeptes les plus anciens de cette voie psychique seraient mêmes capables de sauter d'une planète à l'autre, mais pour le moment ces données restent des rumeurs. Et personne n'a vu un maître de l'Incursion depuis l'Institut Phavian...